СОЗДАНИЕ КОРАБЛЯ

Совместно создайте ваш корабль, используя следующие шаги:

- Придумайте название корабля и выберите место, где он был построен;
- Распределите +1, 0, 0 и –1 между характеристиками: Двигатели, Корпус, Орудия и Системы;
- Выберите 1 дополнительную систему, установленную в Рубку корабля;
- Выберите 1 дополнительную систему, установленную в Орудийном отделении;
- Выберите 1 дополнительную систему, установленную в Сервисном отделении;
- Установи Ресурсы 10 и Трюм 10, если системы не говорят иного;
- Установи Защиту 1D, если системы не говорят иного;

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Разрежь лист корабля на 4 части и отдай каждую часть тому персонажу, который будет контролировать это отделение. Персонажи могут свободно перемещаться между отделениями. Управлять отделением может только один персонаж, Когда управляешь отделением, добавь...

...+Контроль, когда ты — пилот и сидишь в Рубке

...+Орудия, когда ты — стрелок и управляешь Орудийной Системой

...+Системы, когда ты — оператор связи или другой системы

УЛУЧШЕНИЯ КОРАБЛЯ

Когда персонаж повышает свой уровень, он может отказаться и вместо этого улучшить корабль. Каждый раз, когда ты улучшаешь корабль, выбери 1. Каждый пункт кроме первого можно выбрать лишь однажды:

- ☐ Выбери ещё одну дополнительную систему;
- ☐ Выбери ещё одну дополнительную систему;
- ☐ Выбери ещё одну дополнительную систему;
- ☐ Выбери ещё одну дополнительную систему;
- ☐ Увеличь Защита на +1d;
- ☐ Увеличь Двигатели на +1;
- ☐ Увеличь Орудия на +1;
- ☐ Увеличь Системы на +1;
- ☐ Увеличь Корпус на +1;

ПРОИЗВОДСТВО

- ☐ **Империя**: Имперские верфи производят дорогие, но помпезные и качественные корабли. Владение таким кораблём даёт тебе +1в когда ведёшь переговоры.
- ☐ **Федерация**: Массовое производство ежегодно выплёвывает сотни таких кораблей на рынок. Ты получаешь +1в, когда объясняешь, что это не тот корабль, который вы ищете.
- ☐ **Клоака**: Устаревший или экзотический, собранный из кусков или угнанный из экспериментальных мастерских, этот корабль уникален. Выбери еще одну установленную систему.
- ☐ **Пограничье**: В первую очередь — это военный корабль. Все остальное вторично. Тут все сделано примитивно, но надёжно. Когда ты ремонтируешь его, ты получаешь +1в.

СХЕМА КОРАБЛЯ

РУБКА

СЕРВИСНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

ОРУДИЙНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

НАЗВАНИЕ

____

ТИП

МАЛЫЙ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ТРАНСПОРТНЫЙ КОРАБЛЬ

Малый многофункциональный транспортный корабль (ММТК) — распространённая модель космического корабля, разработанная более 60 лет назад на верфях Федерации. Дешёвый и неприхотливый, этот небольшой корабль быстро сыскал популярность среди толковых космических торговцев.

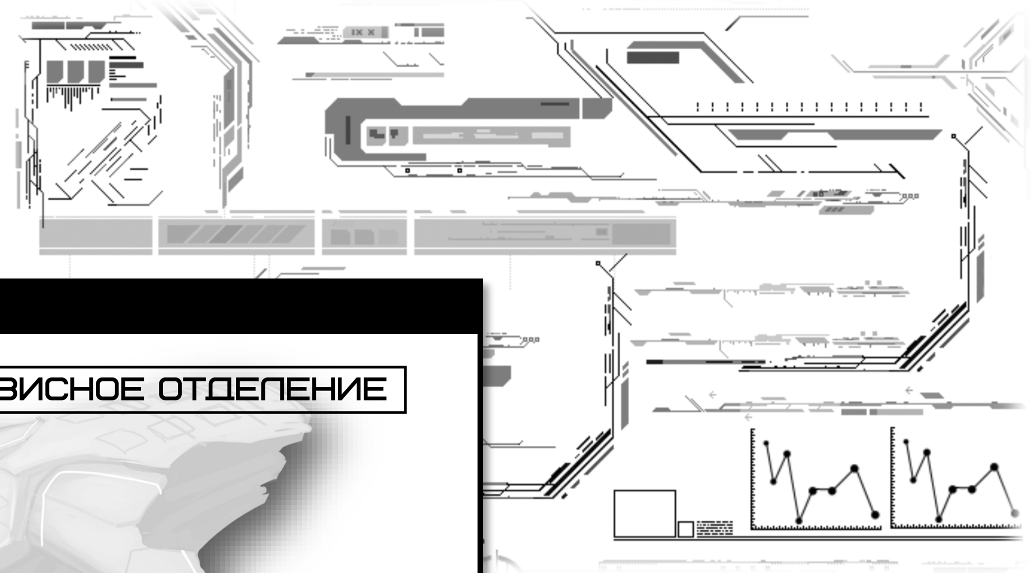
ЭКИПАЖ

____

____

____

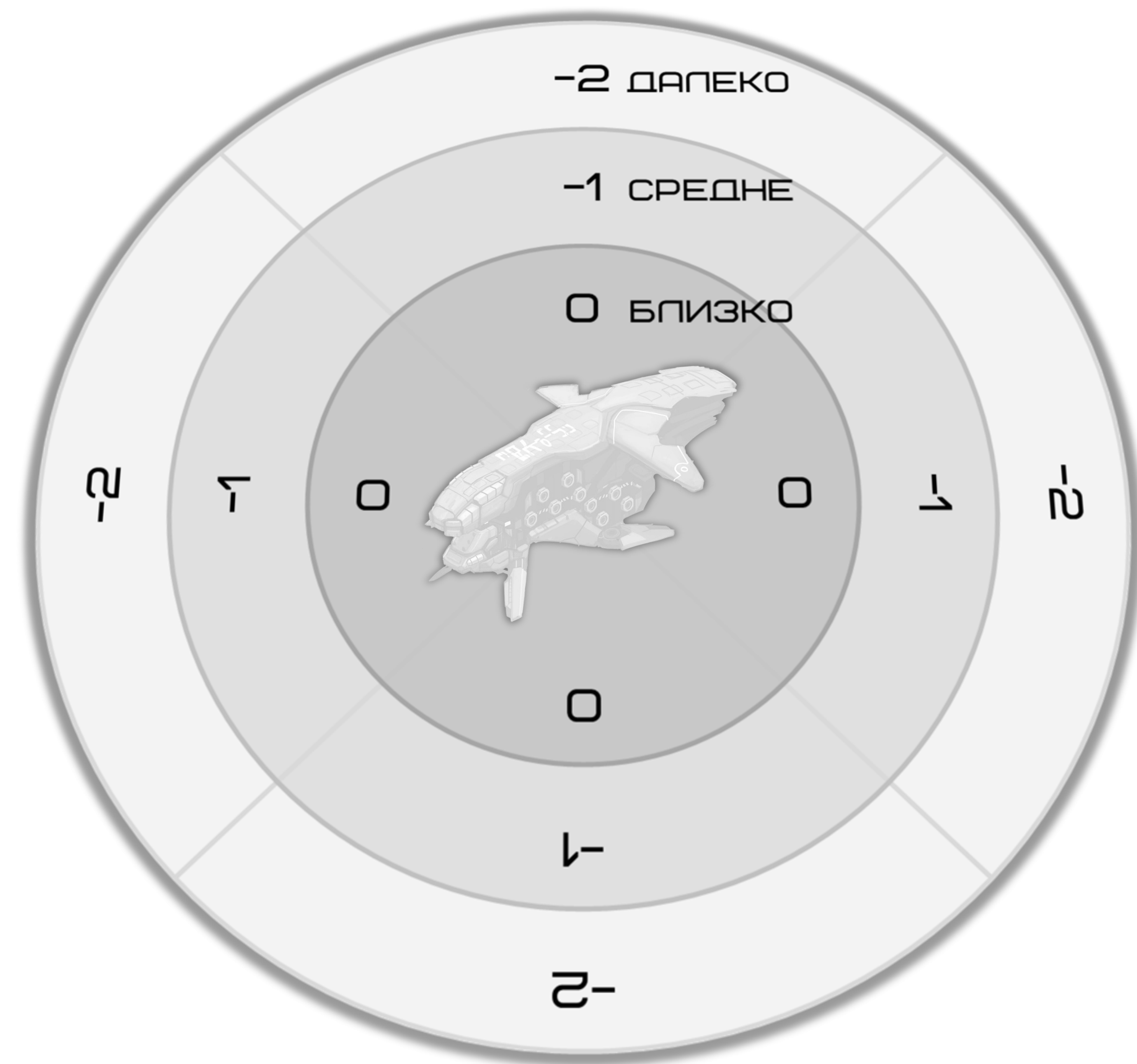
____



ТРЮМ	КОЛ-ВО

БОЕВАЯ ДИАГРАММА

Используется для обозначения расположения противников во время космического сражения.



РУБКА

ДВИГАТЕЛИ

Полный контроль: Ты можешь сам получить единицу урона вместо урона, причитавшегося кораблю.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- ☐ **Гравитационный стабилизатор**: Когда ты игнорируешь угрозу с помощью манёвров, ты можешь двигать корабль по непредсказуемой траектории, а оператор орудийного отделения получает +1в на атаку.
- ☐ **Маскировка**: Когда ты ведёшь корабль на минимальной скорости и не предпринимаешь резких манёвров, корабль становится невидимым для вражеских сенсоров.
- ☐ **Резервная навигационная система**: Когда ты летишь через звезды, ты выбираешь только 2 на 6-.
- ☐ **Резервный пульт**: В рубке могут работать сразу два пилота, поэтому второй пилот может помогать тебе во время совершения манёвров.
- ☐ **Система пассивного мониторинга**: В случае опасности ты можешь попытаться игнорировать угрозу с штрафом –1в, даже если угроза возникла неожиданно.
- ☐ **Ускоритель**: Когда ты пытаешься выжать максимум из двигателей корабля, брось+Контроль. На 10+ ускорители включаются как надо и корабль невозможно догнать. На 7-9 тоже самое, но двигатели перегружены, и корабль получает единицу урона.
- ☐ **Ходовой конденсатор**: Один раз за путешествие корабль может совершить два прыжка без перезарядки. Уменьши на 1 время путешествия.

ОРУДИЙНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

ОРУДИЯ

2D



Лазерная турель: Не имеет значения, в каком секторе обстрела находится противник. Турель позволяет стрелять в любую сторону.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- ☐ **Компенсатор упреждения**: Когда ты ведёшь огонь по цели на дальней дистанции, ты получаешь +1в.
- ☐ **Ракетная установка [вперёд]**: Когда ты даёшь залп, потрать 2 ресурса. Ракеты наносят 4d урона вместо обычного.
- ☐ **Система ведения цели**: Когда ты стреляешь в корабль, в который уже попал, ты получаешь +1в.
- ☐ **Сигнатурные обманки**: Когда тебя атакуют, брось+Контроль. На 10+ ты вовремя активируешь сигнатурные обманки и весь урон получают они, а не корабль. На 7-9 тоже самое, но твои обманки мешают и тебе — твой следующий Урон также обнуляется. Потрать 1 Ресурс.
- ☐ **Силовой поглотитель**: Вместо атаки Брось+Орудия. На 10+ двигатели противника работают с перебоями. Передвинь его в соседний сектор обстрела.
- ☐ **Терилевые конденсаторы**: Когда ты даёшь залп всеми орудиями корабля, брось+Орудия. На 10+ Урон корабля становится *бронебойным*. На 7-9 тоже самое, но зато следующая атака как будто бы попадёт в *бронированную* цель.
- ☐ **Энергетический щит**: Когда корабль атакован, брось+Навык. На 10+ корабль получает тег *бронированный*. На 7-9 тоже самое, но перегрев управляющих контуров понижает урон, наносимый кораблём, на 1d до ремонта.

СЕРВИСНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

СИСТЕМЫ



Нам все сгодится: Ты можешь разобрать 1 полезного груза и превратить её в 2 Ресурса. Это можно делать даже во время путешествия.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- ☐ **Автоматический ремонтник**: Во время путешествия корабль восстанавливает одну ячейку повреждения.
- ☐ **Гравитационный маяк**: Активировав маяк, брось+Системы. На 7-9 любой корабль, заканчивающий прыжок в радиусе 1 светового года закончит прыжок на дальней дистанции от корабля. На 10+ он также будет некоторое время не готов к сопротивлению атакам.
- ☐ **Грузовой трюм**: Максимальный трюм корабля увеличивается на 10.
- ☐ **Медблок**: Когда ты восстанавливаешься, ты излечиваешь критическое ранение за три дня.
- ☐ **Обманка**: Когда корабль пытается скрыться, брось+Системы. На 10+ противник принимает обманку за тебя и отправляется в погоню за ней. На 7-9 противник настигнет обманку довольно быстро, но она даст тебе небольшую фору.
- ☐ **Радиощит**: Брось+Системы. На 7-9 все в радиусе вплоть до дальней дистанции не могут использовать средства связи. На 10+ ты также получаешь +1 к броскам Защиты.
- ☐ **Тяговый луч**: Любой объект меньше корабля на ближней дистанции может быть помещён в трюм без выхода в открытый космос.

МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

КОРПУС



Главный инженер: Когда ты находишься в машинном отделении, ты получаешь +1в во время ремонта.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

- ☐ **Высокоточный инструмент**: Когда ты ремонтируешь корабль, на 12+ бросок не тратит Ресурсы;
- ☐ **Керамопластовое покрытие**: Защита +1d;
- ☐ **Реактивный старт**: Брось+Навык. На 7-9 резкий старт с места даёт пилоту +1в не два следующих броска. На 10+ противник безнадёжно отстаёт и уже не может догнать корабль.
- ☐ **Тахионное экранирование**: Попав в ионное поле, брось+Корпус. На 7-9 излучение заблокировано и ни одна из систем не пострадала. На 10+ тоже самое, плюс перенаправленное поле восстанавливает 2 Ресурса;

УЩЕРБ

Когда корабль получает повреждение, заполни ячейку. Когда ячеек не осталось, все системы корабля выключены, и не могут быть запущены до ремонта. **Брось+Навык**. На 10+ ты восстанавливаешь одну ячейку и корабль «оживает». На 7-9 так же, и ты должен выбрать 1:

- Все системы работают нестабильно (-1п)
- Одна из систем уничтожена (вычеркни её)
- Один из экипажа получил 1d урона (твой выбор)

На 6- корабль полностью выходит из строя и его невозможно починить вне верфи.